2. Kamera syntetyczna i scena graficzna:

???( Na pewno nie „Wymagają dwóch różnych niezależnych i niepowiązanych układów współrzędnych”)

3. DOT3 mapping wymaga nałożenia na obiekt:

**Tekstury podstawowej i sześciu różnych map środowiska.**

4. Pod pojęciem wokseli rozumiemy:

Trójwymiarowe odpowiedniki tekseli umożliwiające mapowanie trójwymiarowe

5. Jasność obiektu zmienia się w zależności od kierunku i odległości od źródła światła przy:

Oświetleniu punktowym

7. Do tworzenia mgły wolumentarycznej wykorzystywane są:

Półprzezroczyste tekstury trójwymiarowe.

8. Do tworzenia mgły wykładniczej wykorzystywane są:

Nieliniowe funkcje obliczające na bieżąco stopień zamglenia.

9. Reprezentacja siatki wielokątowej za pomocą wskaźników na listę wierzchołków jest:

Bardziej złożona od reprezentacji bezpośredniej i mniej złożona od reprezentacji na listę krawędzi.

10. Płaty bikubiczne to przestrzenne rozwinięcie:

Dowolnych parametrycznych krzywych wielomianowych.

11. Modele oparte o gramatyki grafowe wymagają:

Zawsze reprezentacji gramatycznej i geometrycznej, a w niektórych przypadkach rejestracji wieku.

12. Gramatyki Reffey’a:

Są narzędziem do budowy roślinnych obiektów graficznych w oparciu o gramatyki grafowe uwzględniające informację biologiczną.

13. Zbiór przekształceń elementarnych w grafice komputerowej stanowią:

Translacja, rotacja , zmiana skali i przekształcenia pochylające.

14. Dowolne złożenie macierzy obrotu, przesunięcia i skalowania:

Jest przekształceniem afinicznym.

15. Translacja i rotacja względem wybranego punktu obiektu są przekształceniami:

Złożonymi ???(Na pewno odpowiedź „Elementarnymi” jest zła)

16. Najlepszą aproksymację dla idealnego odcinka linii prostej:

??? (Na pewno nie „Zapewnia podstawowy algorytm przyrostowy”)

17. Piksel nie jest traktowany jako część wypełnianego wielokąta, jeśli półpłaszczyzna zdefiniowana przez krawędź i zawierająca prymityw:

Leży poniżej albo lewej strony krawędzi.

18. Rozwiązywanie układu równań jest cechą następujących algorytmów obcinania odcinków:

Jedynie prymitywnego.

19. Co definiuje funkcja void glViewport:

Obszar renderingu.

20. Dla prymitywu GL\_LINES:

Każde dwa punkty definiują odcinek.